Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 6 - **2002-2003**

HOBBY CONSOLAS

Curiosidades
CHICAS Y MÁS CHICAS

TAL COMO ÉRAMOS
ADIÓS PESETA, HOLA EURO

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
¡¡MEMORABLES!!

- The Legend of Zelda: Wind Waker
- Metal Gear Solid 2
- Metroid Prime
- Final Fantasy X
- Super Mario Sunshine...

Así jugábamos
XBOX Y GAMECUBE RETAN A PS2

EXCLUSIVA GAME

MAFIA III

EXCLUSIVA GAME

HAZTE CON
LA EDICIÓN DELUXE
QUE INCLUYE EL
JUEGO + SEASON PASS
¡SÓLO EN GAME!

REGALO DE RESERVA
APOYO FAMILIAR
3 ARMAS Y 3 VEHÍCULOS EXCLUSIVOS

RESÉRVALO Y LLÉVATE
CON CUALQUIER EDICIÓN
UN PÓSTER DE DOBLE CARA
Y EL DLC "APOYO FAMILIAR"

REGALO EXCLUSIVO GAME

PROMOCIÓN LIMITADA A 2.000 UDS.

DISPONIBLE EN:   

FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO 7 OCT



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

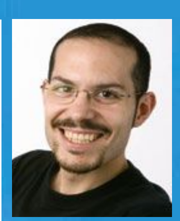
MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

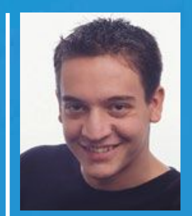
un auténtico equipazo

La diversidad y calidad de nuestro equipo de redacción quedó reflejada en esta etapa de la revista. ¡Menuda docena!


MANUEL DEL CAMPO seguía liderando con experiencia y buen hacer a todo el equipo.


JAVIER ABAD se convirtió, por méritos propios, en el redactor jefe de Hobby Consolas.


DAVID MARTÍNEZ se "hinchó" a analizar juegos durante esta época. Se marcó reviews míticas.


ROBERTO AJENJO siguió deleitándonos con sus textos, aunque ahora como colaborador.


DANIEL QUESADA ya empezó a definir su divertido estilo en esta etapa de la revista.


DAVID ALONSO compaginaba análisis con guías completas que le traían de cabeza.

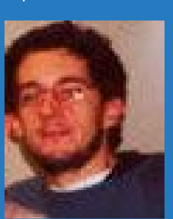

MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ fue una de las nuevas incorporaciones y un prolífico analista.


JOSE MANUEL MARTÍNEZ fue otra de las caras nuevas y destacaba por su versatilidad.


FCO. JAVIER GAMBOA siguió regalándonos divertidísimas viñetas consoleras cada mes,


GABRIEL PICHOT se consolidó como nuestro experto en juegos deportivos.


SERGIO MARTIN pasó a formar parte de la redacción. ¡Un tipo con mucha calidad!


RICARDO RUILOBA siguió analizando juegos fiel a su desenfadado y divertido estilo.

echando la vista atrás...

El despegue definitivo de la sexta generación de consolas, que Dreamcast había inaugurado 4 años antes, marcó profundamente los contenidos de esta época de Hobby Consolas.



Nuevas amigas

El estreno de GameCube y Xbox fueron, sin ninguna duda, los dos acontecimientos más relevantes en el sector de los videojuegos en España durante los años 2002 y 2003. Tras muchos meses de espera e incertidumbre, por fin teníamos al alcance de la mano dos nuevos sistemas que, junto a la ya presente PlayStation 2, conformaban un trío de máquinas cuidadosamente diseñadas para desmarcarse de la competencia, pero con un objetivo común: poner su increíble potencia al servicio de unos jugadores ávidos de nuevas experiencias.

Un inicio de carrera apasionante

Así, y con todos los protagonistas ya en escena, asistimos al increíble duelo a tres bandas entre Nintendo, Microsoft y Sony, quienes se dejaron la piel a la hora de tratar de convencernos de que su consola era la mejor de todas. ¿Y eso en qué se tradujo? Pues en lo que a todos más nos gusta: en la llegada de una gran cantidad de juegazos tan diversos como apasionantes, y que no hacían si no complicarnos nuestra decisión a la hora de decantarnos por una consola u otra. Nosotros, que teníamos la suerte de poder jugar a todas ellas, "sufrimos" esta encarnizada guerra en nuestras propias carnes. Y es que el ritmo de lanzamientos era tan elevado que no os podéis imaginar las virguerías que teníamos que hacer para poder completarlos todos e incluirlos cada mes en la revista. Una lucha, sí. ¡Pero bendita batalla!



sumario





Ana Obregón protagonizó la serie Ana y los 7, que fue una de las más exitosas del año en España,



El 1 de enero de 2002 se pusieron en circulación los primeros billetes y monedas de euro en España. Fue un momento histórico.



Las muñecas Bratz fueron el juguete más vendido en España durante el año 2002.



La Selección Española fue eliminada del Mundial de 2002 por Corea en un polémico partido.



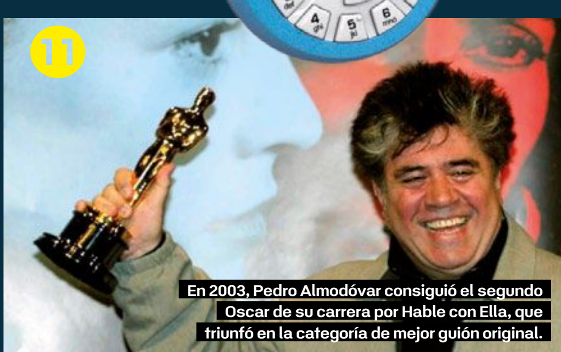
Los móviles evolucionaban rápidamente... ¡y ya tenían hasta cámara de fotos integrada!




Spider-Man se puso muy de moda gracias al estreno de la película dirigida por Sam Reimi.



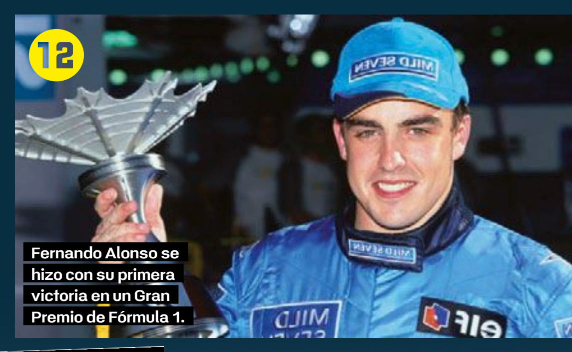
"Torero", de Chayanne, fue uno de los temas que más sonó en 2002 en radio y discotecas.



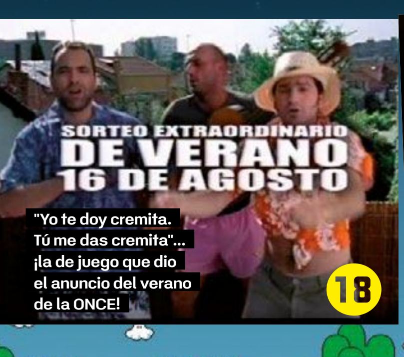
En 2003, Pedro Almodóvar consiguió el segundo Oscar de su carrera por Hable con Ella, que triunfó en la categoría de mejor guión original.



La Guerra de Irak fue el acontecimiento político más trascendental de 2003, y las manifestaciones de protesta contra el conflicto fueron masivas .



Fernando Alonso se hizo con su primera victoria en un Gran Premio de Fórmula 1.



"Yo te doy cremita. Tú me das cremita"... ¡la de juego que dio el anuncio del verano de la ONCE!



La mítica serie Battlestar Galactica emitió su primera temporada en 2003. ¡Malditos Cylones!



Los chicos de Upa Dance triunfaron en la música y marcaron tendencia entre los adolescentes.


El grupo musical Las Ketchup se convirtió en un fenómeno mundial gracias a su canción Aserejé. ¡Vendieron 7 millones de copias! 2


Tras el fenómeno que supuso Operación Triunfo, España se volcó con Rosa López en el Festival de Eurovisión. ¡Al final quedó séptima! 5


13 La trilogía Matrix se cerró en 2003 con los estrenos de The Matrix Reloaded y The Matrix Revolutions. ¡Lo que nos costó entenderlas!



14 Quentin Tarantino estrenó la primera entrega de Kill Bill. La película dio muchísimo que hablar por su originalidad y por sus escenas violentas.

15 Uma Thurman puso de moda las zapatillas que lucía en Kill Bill.

y en euros...

¿cuánto cuesta?

La entrada en circulación del euro, la moneda única europea, hizo que nos volviéramos locos calculando la equivalencia de las cosas en pesetas. ¡Lo que costó acostumbrarse!

Abandonar la peseta fue duro... pero estáis a punto de comprobar que no fue el único reto al que tuvimos que enfrentarnos durante los años 2002 y 2003.

¡Y yo con estos euros!

Pagar 2,75€ para comprar Hobby Consolas fue posible por primera vez el 1 de enero de 2002 1. No sabríamos decir si nos resultó más difícil adaptarnos a la nueva moneda que aprendernos el baile (o la letra) del Aserejé 2, o -aún peor- tragarnos cada semana el episodio de Ana y los 7 a la hora de la cena 3, pero el caso es que, como veis, eran tiempos revueltos.

Eso sí, para revoltijo, el que nos dejó la eliminación de España en el Mundial a manos de Corea 4 Una derrota que nos hizo aún menos llevadero el batacazo que, un mes antes, habíamos sufrido en el Festival de Eurovisión 5, que ese año dio mucho que hablar por la actuación de los, aún muy de moda, "Triunfitos".

Por suerte, y como cantaba Chayanne en la radio a todas horas, conseguimos sacar a relucir nuestro lado más "Torero" 6 y cada uno se recuperó a su manera: las más "peques" de la casa jugando con las muñecas Bratz 7, el juguete estrella aquellas navidades, los mayores alucinando con unos novedosos móviles con más posibilidades que nunca 8 y, todos juntos, viendo en el cine al Spider-Man de Sam Raimi 9 Y es que no todo iban a ser disgustos, ¿no os parece?

Un 2003 de contrastes

Mientras el grito de "No a la Guerra" 10 resonaba con fuerza en unas multitudinarias manifestaciones pacifistas, el año 2003 siguió su curso y nos dejó muchos momentazos internacionales con nombre patrio. En cine, Pedro Almodóvar 11, ganó su segundo Oscar y, en el terreno deportivo, alucinamos con un joven piloto llamado Fernando Alonso 12, que se hizo con su primera victoria en un Gran Premio de F-1... ¡con tan solo 22 años! Su forma de pilotar eran tan buena que algunos llegamos dudar de si en realidad no estaríamos viendo una ilusión creada por Matrix 13, que aquel año culminó su trilogía en cines, salas en las que también flipamos con el estreno de Kill Bill 14. La película fue todo un fenómeno y, entre otras cosas, Uma Thurman puso de moda las Onitsuka Tiger 15, unas zapatillas que quedaban que ni pintadas con nuestro look a lo Upa Dance 16. Vale que la serie que les dio a conocer no era Battlestar Galactica 17, pero es que lo mejor que se nos ocurre decir de un año en el que nos vinimos muy arriba con el "yo te doy cremita" 18 del anuncio de la ONCE es... ¡que nos quiten lo "bailao"!



Con un precio muy reducido, muchos compraron PSX para disfrutar de su extenso catálogo.

y entonces llegó microsoft

España vivió en 2002 uno de los acontecimientos más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos: el lanzamiento de Xbox, la primera consola de Microsoft. ¡Pero no fue lo único destacado que sucedió!

Después de meses de rumores, páginas repletas de datos técnicos y mucha, mucha expectación, GameCube y Xbox llegaron a España para completar, junto a PS2, un panorama de consolas de sobremesa de ensueño.

Diciendo adiós a fieles compañeras

Mientras mirábamos con una mezcla de ilusión y cierto recelo a las consolas que estaban a punto de llegar, nuestras reticencias a "cambiar de generación" se fueron diluyendo a la fuerza debido al cada vez menor ritmo de lanzamientos de títulos para N64 y Dreamcast, una realidad que se refleja perfectamente en las Hobby Consolas de los primeros meses de 2002, en las que la presencia de ambas máquinas fue muy reducida. Algo más aguantó PSX, en gran medida gracias al brutal parque de consolas que Sony había conseguido instalar en todo el mundo, y que era un suculento pastel que a muchas desarrolladoras les costaba dejar atrás de forma definitiva. Pero, al final, todos nos tuvimos que hacer la misma pregunta...

> Con la inminente llegada de nuevas consolas, la presencia de Dreamcast, PlayStation y N64 fue cada vez más reducida, tanto en la lista de nuevos lanzamientos como en nuestra revista.

¿Y ahora qué consola me compro?

Hasta principios de 2002, la única consola de "nueva generación" que podíamos comprar de forma oficial en España era PS2, por lo que la elección para los más impacientes era sencilla. Sin embargo, todo cambió con el desembarco de GameCube y Xbox, dos nuevas máquinas con unas

nuevos protagonistas

La potencia de la nueva generación de consolas permitió a los desarrolladores ofrecer nuevas experiencias, algo para lo que -en muchas ocasiones- recurrieron a personajes y universos totalmente inéditos hasta el momento. Así, y con el objetivo de desmarcarse del resto, asistimos al nacimiento de juegos que en el futuro se convertirían en clásicos o en grandes sagas. Algunos ejemplos de ello son *Halo*, en Xbox, *Pikmin*, en GameCube, o *Project Zero* y *Eternal Darkness*, dos juegazos que redefinieron las aventuras de terror.


ESPECIAL ESTRENOS XBOX

BUNGIE
MICROSOFT
SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Halo

El shoot'em up que vino del futuro

«Halo» es el buque insignia de Xbox, el juego elegido por Microsoft [para] demostrar la potencia de su consola y, por lo que hemos visto, no ha[n] elegido mal. Porque vamos a estar ante el título que redefinirá los cánones por los que se medían hasta ahora los shoot'em up subjetiv[os]...

NOVEDADES GameCube
AVENTURA-ESTRATEGIA | NINTENDO | 1 JUGADOR

LA ESTRATEGIA M[ÁS] ORIGINAL DEL UN[IVERSO]

PIKM[IN]

¿Un astronauta que maneja a cien bichos con forma de flor usando un silbato? Suena raro, pero en cuanto probéis este juego vais a ver lo que significa no poder dejar de jugar...

UN NUEVO Y DIV[ERTIDO] CONCEPTO DE ESTR[ATEGIA]

Halo fue uno de los abanderados de Xbox. ¡Y aún sigue siéndolo a día de hoy!

Pikmin fue una de las primeras grandes apuestas exclusivas de GameCube.



PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

PlayStation siguió aguantando el tipo a duras penas durante esta época. Con la inmensa mayoría de desarrolladores centrados en las nuevas consolas, la gris de Sony siguió recibiendo un reducido (pero continuo) goteo de juegos que no alcanzaron ni de lejos la calidad de sus grandes joyas del pasado, pero que buscaban aprovechar el elevado número de PSX que había instaladas en el mercado.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

La nueva consola de Sony consiguió consolidarse como la máquina líder del mercado durante esta etapa. Ya con GameCube y Xbox en el mercado, el ritmo de ventas de PlayStation 2 fue mucho mayor que el de su competencia debido al enorme éxito de su predecesora y a un cada vez más interesante catálogo de juegos, que por fin empezaban a demostrar sus capacidades.

Sus funciones como reprductor de DVD fueron un gran reclamo para un buen número de jugadores.

Los juegos de terror habían perdido algo de fuelle, pero seguían teniendo gran presencia. Títulos como *Project Zero* o *Eternal Darkness* trataron de darle un nuevo aire a todo lo que habíamos visto hasta el momento. ¡Y nos encantaron!

llega eye toy

En octubre de 2003 Sony lanzó un nuevo dispositivo que captó la atención de todos por su originalidad: Eye Toy. Esta pequeña cámara detectaba nuestros movimientos y nos permitía interactuar con los elementos en pantalla con gestos, lo que dio pie a todo tipo de alocadas propuestas en forma de minijuegos que nos proponían atrapar fantasmas, hacer girar platos o hacer bricolaje mientras, además, nos veíamos a tiempo real en pantalla, lo que provocaba muchas risas al vernos después en la repetición de la partida.



LOS ICONOS en pantalla os indicarán cómo debéis moveros... ¡pero hacedlo con ritmo!

LA DIFICULTAD no será muy elevada, ¡el caso es pasárselo bien y mover un poco el cuerpo!

■ Noviembre ■ Sony ■ Varios

EYETOY: GROOVE

Ni Operación Triunfo ni Gran Hermano, lo que os convertirá en verdaderas estrellas musicales de la tele será... ¡vuestra consola!

LAS CLAVES

1 LA CÁMARA USB, que no sólo le dará la gracia al juego, sino que será imprescindible para jugar.

2 LAS 25 CANCIONES, que al ser licenciadas y muy conocidas harán la experiencia todavía más divertida. ¡Aserejé, ja dejé!

■ EL EYETOY, LA CÁMARA USB DE PS2, ha sido un éxito allá donde ha salido a la venta, y es que hay que reconocer qu... eso de que una cámara conect... da a la PS2 recoja tus movimien... tos físicos en la pantalla y te co... vierta así en el protagonista de... juego mola mucho, la verdad...

Pues bien, después de disfruta... con los minijuegos que venían al comprar la cámara USB, Sony ya tiene en la parrilla de salida un nuevo título para sacarle más partido a este periférico. Se lla... mará «EyeToy: Groo...

NOTICIAS
Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2

El protagonista del juego eres tú

En verano estará disponible «Eye Toy», un sistema de reconocimiento visual que incluirá una cámara digital y 12 minijuegos.

Todos los que jugamos a «Police 24/7» con una cámara digital descubrimos lo divertido que resulta que el protagonista de un juego reproduzca nuestros movimientos en pantalla. Pues bien, en verano Sony va a poner a la venta el «Eye Toy», un pack formado por una cámara digital y un DVD de minijuegos con el que pretende ir más allá: ¡convertirnos a nosotros en los protagonistas del ju...! Nosotros ya lo hemos probado y os aseguramos que funciona de lu... ...almente divertido: en los 12 minijuegos que incluye el DVD aparece... ...os en el centro de la pantalla y tenemos que usar todo nuestro cuerpo para ...erar retos como participar en un combate de boxeo o pelear en plan ninja ...a cientos de enemigos. Eso sí, ¡preparaos para sudar de lo lindo!

NUEVO PERIFÉRICO-PLAYSTATION 2

Este personaje se parece a mí...

El 9 de julio se lanza «Eye Toy: Play», el sistema de reconocimiento visual de PS2.

Hasta ahora, para conseguir meternos en un juego hacía falta una buena ambientación, un personaje con carisma... Pero eso era antes. Ahora basta con «Eye Toy: Play». ¿Que aún no sabéis lo que es? Pues es el último "invento" de Sony, compuesto por una cámara digital y 12 minijuegos, que nos convierte en los auténticos protagonistas de la acción. Y es que, gracias a la cámara, en cada uno de los minijuegos aparecemos nosotros en la pantalla, y usamos nuestro cuerpo para superarlos interactuando con personajes y objetos. Una propuesta tan original y divertida, que nadie en la redacción ha podido resistirse a echar una partida.

«BOXING CHOMP» sirve para descargar la adrenalina peleándonos con un robot.

EN «UFO JUGGLER» debemos girar un montón de ovnis para que despeguen.

¿DE QUÉ VAN LOS MINIJUEGOS?

Como sabéis, «Eye Toy: Play» está a punto de ponerse a la venta, así que para ir abriendo boca hasta que llegue a las tiendas, aquí os contamos en qué va a consistir cada uno de los 12 minijuegos que incluirá:

Como siempre, en Hobby Consolas fuimos unos de los primeros en probar Eye Toy en la redacción.

Nuestra primera toma de contato con Eye Toy fue muy divertida. ¡Y nos dejó estas imágenes!

características técnicas y unas propuestas muy diferentes entre sí, pero también con no pocas similitudes, como la promesa de ofrecer experiencias nunca vistas anteriormente y y el respaldo de dos pesos pesados: Nintendo y Microsoft.

Unas máquinas aún por descubrir

Los dos primeros años de vida de ambas consolas sirvieron, además de para ir conociendo mucho más acerca de sus posibilidades, para que empezáramos a ver cada vez con más asiduidad los lanzamientos multiplataforma, una situación que ahora asumimos con normalidad, pero que en aquella época suscitó bastante polémica, e incluso nos llevó a plantearnos la misma pregunta durante varios meses en la revista: ¿es positivo que la mayoría de juegos salgan en todas las consolas? Bueno o no, el caso es que la "similar" potencia de PS2, Xbox y GameCube hizo que las tres recibieran versiones casi indénticas de títulos muy punteros, como *Splinter Cell*, lo que hizo que cada vez los usuarios dieran más importancia a la hora de decantarse por un sistema u otro a los títulos exclusivos, que llegaban a base de acuerdos con "third parties" o, aún mejor, del ingenio de los grupos de desarrollo que dependían directamente de Sony, Microsoft o Nintendo.

> Saber a qué consola de nueva generación saltar era una difícil decisión, ya que PS2, Xbox y GameCube tenían razones y calidad de sobra para convencer al jugador más exigente.



XBOX

FABRICANTE: **Mcrosoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

El procesador basado en arquitectura X86 convertía a Xbox en la consola más potente de esta generación de consolas. Esta "bestia" de Microsoft, que también permitía reproducir películas en DVD, llegó con la clara intención de plantar cara a la todopoderosa PlayStation 2, algo que logró gracias a su buen catálogo de juegos exclusivos, entre los que destacaron obras maestras como *Halo*.

Debido a las críticas, Microsoft lanzó un mando de tamaño más reducido para Xbox.



GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

Nintendo puso toda la carne en el asador con la sucesora de N64. GameCube llegó a España acompañada de un genial catálogo de lanzamiento y mantuvo un nivel altísimo durante sus 2 primeros años de vida. Un precio menor que el de sus rivales y una gran potencia técnica fueron otros de los alicientes de esta gran consola, que nos regaló títulos inolvidables como *Metroid Prime*, *Resident Evil 0* o *Mario Sunshine*.

locos por el cel shading

Aunque ya habíamos visto juegos con esta estética, como *Jet Set Radio* en Dreamcast, el Cel Shading tuvo una presencia muy notoria en esta época. Juegos totalmente nuevos, como el espectacular *XIII* o el divertidísimo *Viewtiful Joe*, ayudaron a popularizar esta forma de renderizado, que alcanzó uno de sus puntos álgidos con el lanzamiento de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. ¡Nunca habíamos visto a Link tan "animado"!

El universo de Zelda lucía precioso en *The Wind Waker* para GameCube.

XIII, de Ubisoft, fue un shooter en primera persona muy original y repleto de calidad. Su estética "tipo cómic" fue su principal rasgo característico y nos permitió ver que el Cel Shading también funcionaba en propuestas mucho más adultas.

así jugábamos 2002-2003

sonido 5.1 y mucho más

La evolución técnica no solo se centró en los gráficos. Poco a poco, algunos títulos fueron incluyendo sonido envolvente, por lo que a muchos nos tocó cambiar de altavoces para disfrutar de esa nueva experiencia. Otros dispositivos, como el aparatoso mando de *Steel Batallion*, u otras consolas "menores", como Pokémon Mini o la genial GP 32, fueron otras de nuestras compras estrella entre los años 2002 y 2003.



La portátil GP 32 tuvo poco éxito en España, pero sus posibilidades eran enormes.

La salida óptica de PS2 y Xbox nos permitió por primera vez conectar nuestra consola a un decodificador externo para disfrutar del sonido envolvente en películas en formato DVD y en algunos videojuegos. ¡Nos sentíamos como en el cine!

La lucha por marcar la diferencia

Esta situación propició, como vais a comprobar unas páginas más adelante en la sección "Las Joyas de la Época", que los juegos más potentes, o mejor dicho, los que aprovecharon de forma más contundente las características técnicas de cada consola durante estos primeros años, fuesen los exclusivos. Buenos ejemplos de ello fueron *Mario Sunshine* en GameCube, *Halo* en Xbox o *Final Fantasy X* en PS2, desarrollado por Squaresoft de forma exclusiva para PS2. Estos títulos "diferenciadores", junto a otras disparidades, como la apuesta por el juego online y la reproducción de películas en DVD, por las que Sony y Microsoft apostaron fuertemente, o un precio y un tamaño más contenido de la máquina, como hizo Nintendo con su GameCube, fueron vitales para que cada una de las consolas se definiera a sí misma en esta temprana etapa de sus vidas y, poco a poco, consiguieran hacerse con una cuota de mercado y, lo que era aún más importante,

Se creó bastante polémica en torno a **si era positivo que los juegos tuvieran versiones idénticas en las 3 consolas**, lo que disparó la importancia de los títulos exclusivos.

GAME BOY ADVANCE SP

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2003** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **129,95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **44 millones**

Game Boy Advance recibió un radical rediseño en 2003. Bajo la coletilla "SP" (Special), esta nueva versión de la portátil incorporaba como principales novedades el hecho de ser plegable, lo que reducía considerablemente su tamaño respecto a la original, una batería de ion litio recargable y, por fin, una pantalla con iluminación frontal.

La iluminación frontal de la pantalla fue introducida en este nuevo modelo.



NOKIA N-GAGE

FABRICANTE: **Nokia** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **Tarjetas MMC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2003** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **299€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **3 millones**

Nokia se subió al carro de los videojuegos con N-Gage, un híbrido entre consola portátil y teléfono móvil que nos permitía reproducir vídeo y canciones en MP3, jugar online o gestionar nuestro correo eléctrónico. Pese a que su propuesta era muy atractiva, y a que nos dejó algunos juegos para el recuerdo, como su versión del primer *Tomb Raider*, N-Gage nunca consiguió calar entre los jugadores y fue un fracaso en ventas.



Game Boy Color siguió dando mucha guerra durante estos dos años.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

Pese a su "veteranía", y a que compartía mercado con la mucho más potente Game Boy Advance SP, Game Boy Color siguió recibiendo juegos y haciéndonos disfrutar en cualquier parte gracias al extensísimo catálogo que tenía a sus espaldas, por lo que consiguió seguir siendo la consola portátil de referencia para muchos jugadores durante este n periodo de tiempo.

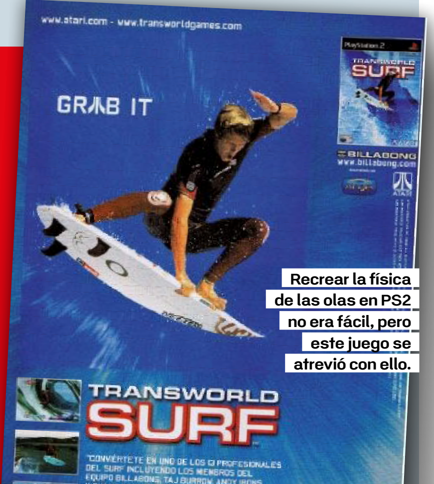
con una mayor legión de incondicionales que se identificaban con una de ellas y la defendían a muerte en los emergentes foros de discusión que empezaban a poblar internet.

Las portátiles, a su aire

Mucho más tranquilos fueron estos años en el mercado portátil, en los que Nintendo seguía reinando en solitario y que incluso le permitieron afianzarse aún más con el lanzamiento de Game Boy Advance SP. Nokia, con su N-Gage, un híbrido entre móvil y consola portátil, intentó hacer sombra a la todopoderosa Nintendo aprovechando el gran tirón que vivían los teléfonos móviles, que ya entonces empezaban a amenazar con "comerse" a las portátiles. Al final, y como ya sabéis, la idea no prosperó. Y nosotros, para qué engañaros, nos alegramos de ello. ¡Larga vida a las consolas!

espíritu radical

Durante esta etapa vivimos una auténtica avalancha de juegos basados en deportes extremos. Todas las consolas recibieron títulos, con mayor o menor calidad, que nos proponían patinar, lanzarnos sobre pendientes nevadas con nuestra tabla de Snowboard o incluso surfear las olas más salvajes. Su estilo casi siempre huía de la simulación, por lo que ofrecían unas partidas muy intensas y con un ritmo elevado.



Recrear la física de las olas en PS2 no era fácil, pero este juego se atrevió con ello.



Xbox

PIRUETAS LLENAS DE ESCARCHA

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Bajar una ladera nevada sobre una tabla, saltar, dar dos vueltas y acabar con un "grind". ¿Difícil? No para estos profesionales.

NUESTRO VEREDICTO

"Grindar" o hacer un "backflip" con nuestra tabla de skate fueron algunos de los términos que, muchos de nosotros, aprendimos gracias a la popularización de este tipo de títulos deportivos, que inundaron las consolas en esta época.





La acción más explosiva se daba cita en este juegazo para GameCube.



1 samus, ¡por fin has vuelto! metroid prime

Tras más de 15 años haciéndonos disfrutar de forma "lateral", la saga *Metroid* saltó a las tres dimensiones de una forma sublime. ¡Nunca antes nos habíamos sentido tan "dentro" de la gran Samus Aran!

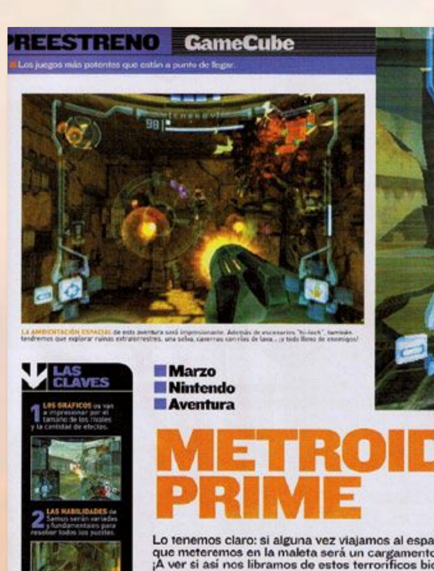
Más de 8 años esperándola. Casi una década tuvimos que aguardar para volver a ver a Samus Aran en acción tras el sensacional *Super Metroid* de SNES. Pero la espera mereció la pena... ¡y de qué manera! En un arriesgado movimiento, Nintendo cambió de perspectiva a la serie y, por primera vez, vivimos la acción en 3D y en primera persona, o lo que es lo mismo, desde el interior del casco de Samus. Este nuevo punto de vista nos permitió sumergirnos como nunca antes en la lucha de la cazarrecompensas contra los piratas espaciales gracias a una aventura apasionante y profunda, y que alternaba de forma magistral los momentos de acción, con los saltos y algunos enrevesados puzles, que ganaban en complejidad conforme íbamos recuperando partes de la armadura (y habilidades) de Samus. ¡Una obra maestra!

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **138**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

IBA A SER EN TERCERA PERSONA, pero Miyamoto instó a Retro Studios, los desarrolladores, a que desecharan la idea.

TUVO 3 VERSIONES. A Europa llegó la tercera, que corregía varios "bugs" y alteraba ligeramente algunos textos.


PREESTRENO GameCube

Los juegos más potentes que están a punto de llegar

LAS CLAVES

Marzo
Nintendo
Aventura

METROID PRIME

Lo tenemos claro: si alguna vez viajamos al espacio, lo que meteremos en la maleta será un cargamento de ... ¡A ver si así nos libramos de estos terroríficos bicheja...


NOVEDADES GameCube

AVENTURA DE ACCIÓN ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60 € ■ +13 años ■ Lanzamiento: 21 de marzo







EXTRAS EN EL ESPACIO

EXPLORANDO TALLON IV

LA AVENTURA DEL FUTURO

METROID PRIME







El tamaño de algunos enemigos era realmente grande, pero Samus podía con todo.

En nuestro análisis, aseguramos que **ningún otro juego había conseguido alcanzar el nivel técnico** con el que nos sorprendió *Metroid* en su lanzamiento, en marzo de 2003

REPORTAJE

ASÍ SERÁN LOS MEJORES SHOOT'EM UP SUBJETIVOS

En esta comparativa enfrentamos a Metroid al resto de shooters de la época.



METROID PRIME

El regreso a las consolas de una chica "de armas tomar"

DATOS BÁSICOS

- compañía: **Nintendo**
- lanzamiento: **Diciembre 2003**

1 **DE DÓNDE PROCEDE:** De una famosa saga de juegos de disparos del mismo nombre, en la que nos desplazábamos lateralmente, y que arrasó con varias entregas en Nintendo y Super Nintendo.

2 **A QUIÉN ENCARNAREMOS:** A una heroína -que es como un héroe, pero en femenino, lo decimos para los que no estéis acostumbrados- que se llama Samus Aran, al estilo de la Teniente Ripley en "Alien".

3 **CONTRA QUIÉN DISPARAREMOS:** Contra un enorme ejército de piratas espaciales que vendrán de una galaxia lejana. La acción transcurrirá dentro de Tallon IV, un inhóspito y hostil planeta.

Una de las primeras heroínas de los videojuegos, Samus Aran, vuelve a la carga después de detener a los piratas espaciales en el planeta Zebes, con Mother Brain a la cabeza, allá por el año 1986. En esta ocasión, los piratas espaciales están realizando unas actividades sospechosas en el planeta Tallon IV, y seremos nosotros los que encarnaremos a Samus en su incursión a través de ese planeta para detenerlos.

Lo mejor de todo es que lo haremos a través de unos vastos escenarios usando una vista en primera persona, con numerosos poderes de combate, escaneo, visores y habilidades que se van a poder aumentar y potenciar a base de encontrar y activar nuevos trajes y armaduras.

Por supuesto, el número de armas disponibles será enorme, y entre ellas encontraremos algunas conocidas desde los comienzos de la saga, y otras nuevas aún más efectivas, que llenarán toda la pantalla de efectos gráficos impresionantes.

EL MODERNO ARMAMENTO que tendremos a nuestra disposición, con armas conocidas como los Wave Beam y Freeze Beam, será realmente contundente.

ESTOS SERÁN SUS PRINCIPALES RIVALES

Medal of Honor: Frontline

- compañía: **Electronic Arts**
- lanzamiento: **Diciembre**

1 **UNA AMBIENTACIÓN CUIDADÍSIMA:** Gracias a sus excepcionales gráficos ambientados en la II Guerra Mundial, en más de un momento creeréis estar en medio de la película "Salvar al Soldado Ryan".

2 **MISIONES MUY VARIADAS:** No siempre habrá que correr y disparar, sino también infiltrarse en algún enclave enemigo, disparar con una ametralladora en un camión... y hasta desembarcar en Normandía.

3 **HABRÁ MODO MULTIJUGADOR:** La versión que ha salido en PlayStation 2 no lo tiene, pero ésta sí. En principio no habrá modo cooperativo, sino que se tratará de diferentes combates de todos contra otros.





su paso por la revista

Sabíamos que Nintendo preparaba algo grande para la vuelta de uno de sus personajes más emblemáticos, por lo que *Metroid Prime* recibió muchísima atención en la revista en forma de reportajes, comparativas...

La conexión de GameCube con GBA nos permitía desbloquear el Metroid original. ¡Un detallazo!





nuestra nota

La puesta de largo de Samus en GameCube obtuvo la nota más elevada de esta etapa de la revista. Razones no le faltaban, puesto que se trata de uno de los mejores juegos del catálogo de la consola de Nintendo y de la primera década del segundo milenio.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **UNA AVENTURA CON VISTA SUBJETIVA.** Esta genial innovación le da un nuevo impulso al género.
- **EL APARTADO VISUAL** es, sin duda, el mejor que hayamos visto nunca en cualquier videojuego.

lo peor

- **LOS INDICADORES DEL CASCO** que restan visibilidad, y eso se hace incómodo en algunos saltos.
- **ES DEMASIADO DIFÍCIL** en ocasiones, sobre todo si no se ha jugado a los Metroid anteriores.

alternativas

No hay otra aventura como este «Metroid Prime», ni en GC ni en ninguna consola. Pero si lo que buscáis es acción en primera persona (con algún puzzle sencillo) seguro que «TimeSplitters 2» o «Medal of Honor Frontline» no os van a decepcionar. De todas formas, «Metroid» es un juego ineludible para cualquiera que tenga una GameCube.

GRÁFICOS	El diseño, tanto de los bichos como de los niveles, es excepcional. Y además viene acompañado por los mejores efectos.	98
SONIDO	La música, electrónica, es muy buena y los efectos de sonido (Dolby Prologic II) ponen los pelos de punta, aunque no hay voces.	87
DURACIÓN	La aventura nos puede durar unas 30 horas, pero si además tratamos de completar la enciclopedia y el Metroid original...	96
DIVERSIÓN	El espíritu de la saga está perfectamente recogido gracias a unos escenarios muy variados y a los puzzles más ingeniosos.	97
PUNTUACIÓN FINAL		97

valoración

Las apariencias engañan. Nos esperábamos el típico "shooter" en primera persona, y resulta que «Metroid Prime» es una aventura llena de puzzles, en la mejor tradición de la saga. El argumento está muy elaborado, los gráficos superan todo lo que habíamos visto hasta el momento y, lo mejor de todo, su desarrollo engancha como pocos. Puede que su dificultad eche para atrás a los jugadores más novatos, pero creednos, «Metroid Prime» es un juego brillante, por el que merece la pena comprar una GameCube.



La infiltración volvió a ser la clave del desarrollo del nuevo Metal Gear Solid.

Raiden fue la mayor novedad de esta continuación. Su presencia motivó todo tipo de opiniones.

Preestreno

■ KONAMI

Metal Gear Solid 2

Finalmente será el 8 de Marzo. Queda menos de un mes para que el juego más esperado de la historia llegue a nuestra PS2 y, de paso, deje pequeña cualquier aventura que hayamos jugado nunca en una consola. ¿Preparados para ver a Solid Snake de nuevo en acción? Más os vale, porque la versión europea de «MGS 2» llegará cargadita de novedades.









Mucha atención a los efectos de luz en tiempo real. ¡Alucinante!

PlayStation 2

Marzo

Hideo Kojima ha declarado que ya no será el responsable de la tercera parte de la saga, que aparecerá en PlayStation 2, aunque se va a encargar de planificar los primeros niveles del juego. Sin embargo, aún no ha comenzado la programación.

■ AVENTURA DE ACCIÓN





Raiden y Snake: dos hombres y un destino

su paso por la revista

Ya desde que vimos su tráiler en el E3 de 2000, *Metal Gear Solid 2* se convirtió en uno de nuestros títulos más esperados, lo que se reflejó en los variados y extensos contenidos que os ofrecimos durante meses.



2 la infiltración a un nuevo nivel

metal gear solid 2

sons of liberty



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **126**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LOS ATENTADOS DEL 11 S propiciaron que algunas escenas fueran eliminadas o cambiadas en el desarrollo.

EL PERSONAJE DE VAMP, uno de los miembros de Dead Cell, está inspirado en Joaquín Cortés, el bailarín español.

Después de la revolución que supuso Metal Gear Solid para PSX, la expectación por ver el nuevo juego de la saga en PS2 era máxima. Por suerte, el proyecto corrió –de nuevo– a cargo del gran Hideo Kojima, quien logró volver a sorprendernos con un auténtico juegazo.

Solid Snake se estrenó en PlayStation 2 por la puerta grande. En esta ocasión, el legendario guerrero no estaba solo y compartió escenario con Raiden, un joven y mucho menos experimentado soldado que protagonizó gran parte de la aventura. Pese a que esta decisión fue bastante discutida por algunos fans, lo cierto es que el primer *Metal Gear* de 128 bits se coronó como uno de los mejores juegos de la época gracias a la acertada evolución de la fórmula de espionaje y acción que ya disfrutamos en la anterior entrega y a un apartado técnico brillante



Junto a su análisis, incluimos un suplemento con la guía completa del juego.

nuestra nota

La fórmula continuista y la reducida duración fueron las únicas manchas en el expediente de este juego, al que calificamos como una obra maestra imprescindible.

LAS NUEVAS HABILIDADES DEL ESPÍA



1 DESCOLGADOS de una barandilla podemos evitar que los enemigos nos detecten.



2 EN CADA MISIÓN podemos utilizar nuevos "gadgets", como el spray congelante.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ ARGUMENTO, GRÁFICOS, misiones... todo está a la altura del mejor juego de la historia.

■ LA SENSACIÓN DE VIVIR el juego, de "sentir" que somos Solid Snake es insuperable. Una gozada.

lo peor

■ QUE NO ESTÉ doblado al castellano, aunque si entendéis inglés los diálogos son estupendos.

■ REPITE situaciones del primer «MGS», así que los que lo conozcan se van a sorprender menos.

alternativas

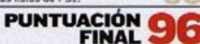
«Metal Gear Solid 2» es un juego tan intenso y tan diferente al resto de aventuras que sería imperdonable no hacerse con él. En la misma línea, pero muy por debajo, sólo tenemos a «Headhunter», y si preferís un estilo de juego diferente, «Extermination» o «Resident Evil Code: Veronica» también son la caña. Probadlos.

■ GRÁFICOS Hoy por hoy, los mejores que se han visto en cualquier consola, repletos de efectos y más sólidos que el propio Metal Gear. 98

■ SONIDO Aunque no está doblado al castellano, la música y las voces son excelentes, y encima los vídeos están en Dolby digital 5.1. 89

■ DURACIÓN La primera partida se queda en 12 horas, aunque tiene 2 modos extra, 4 niveles de dificultad y detalles para jugarlo una y otra vez. 80

■ DIVERSIÓN La experiencia de juego es alucinante, gracias a la gran variedad de misiones y a los enemigos más listos de PS2. 98



PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

De principio a fin, «Metal Gear Solid 2» te mantiene en vilo. Aunque más que una segunda parte en algunos momentos casi parece un "remake", tanto por desarrollo como por su excelente apartado técnico, se trata de uno de los mejores juegos de la historia. Puede que no sea tan revolucionario como el primero, pero resulta aún más espectacular y divertido y, además, es toda una demostración de lo que la consola es capaz de realizar. A todas luces una obra maestra que no os podéis perder.

3 un rpg mágico e inolvidable
final fantasy x

- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **129**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LAS VOCES para los personajes llegaron por primera vez a la saga en esta décima entrega.

EN SU DESARROLLO trabajó un equipo de más de 100 personas. El presupuesto total del proyecto fue de 32 millones de dólares.

Los juegos de rol "subieron de nivel" con la llegada de la primera entrega de la saga *Final Fantasy* en PlayStation 2, que desplegó su gran potencia para regalarnos el RPG más espectacular hasta la fecha.

Derrotar a Sinh mientras recorríamos el mundo de Spira fue nuestro principal objetivo en el *Final Fantasy* más ambicioso creado hasta aquel momento. Con un apartado técnico apullante, en el que destacaban la expresividad de los rostros de Tidus y compañía, así como la belleza de los escenarios y efectos, en esta décima entrega descubrimos, además de nuevos deportes como el Blitzbol, que el poderío de PlayStation 2 era capaz de llevar un paso más allá a la serie de RPGs que nos llevaba enamorando desde 1987. Un apasionante argumento, que se apoyaba en unos personajes muy carismáticos, un genial sistema de combates por turnos y toda la magia que el equipo de Squaresoft era capaz de plasmar a sus obras, con las melodías del maestro Nobuo Uematsu como perfecto acompañamiento, lograron que nos rindiésemos ante él.



su paso por la revista

La espectacular portada protagonizada por Tidus fue uno de los momentos álgidos del juego en nuestra revista, en la que *Final Fantasy X* recibió una cobertura a la altura de las expectativas.







Los combates por turnos se mantuvieron en esta nueva entrega de la saga.

Tidus y Yuna formaron una pareja inolvidable y cuya historia nos embaucó por completo.

nuestra nota

La falta de traducción al castellano fue su principal lastre a la hora de hacerse con una puntuación perfecta. Aun así, lo calificamos como una "obra de arte en forma de videojuego".

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU APOTEÓSICO APARTADO TÉCNICO**, impresionante, al nivel de lo visto en «Metal Gear 2».
- **LA MARAVILLOSA HISTORIA** que nos cuenta. Es sin duda el mejor argumento de toda la saga.

lo peor

- **QUE LAS VOCES VENGAN EN INGLÉS.** Nos imaginamos el juego doblado al castellano, y casi podemos echarnos a llorar.
- **LA CONVERSIÓN A PAL**, que al final viene sin opción de 60 Hz.

alternativas

Desde ahora (y seguro que por mucho tiempo), **«Final Fantasy X»** es el mejor juego de rol de PS2. También está el reciente **«Shadow Hearts»**, peor técnicamente pero divertido por su mezcla de humor y terror. Este mes sale también **«Grandia 2»**, anticuado en su realización pero con el sabor de los clásicos.

- **GRÁFICOS** Personajes que parecen casi vivos, escenarios tridimensionales con miles de detalles, efectos de luz soberbios.... Increíble. **96**
- **SONIDO** Una grandiosa banda sonora que mezcla varios estilos y efectos sonoros excelentes. Las voces están en inglés, pero son buenísimas. **89**
- **DURACIÓN** MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO. Y seguro que ni así descubrís todo ¡Y además el Blitzbol, que es todo un juego aparte! **98**
- **DIVERSIÓN** El misterio de Sinh atrapa desde el principio. Los combates son un "pique" y siempre hay algo maravilloso por descubrir. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Parece que PS2 es una consola de extremos: hasta el momento estaba "huérfana" de un juego de rol en condiciones, y ahora tiene el mejor representante del género PARA CUALQUIER CONSOLA. «Final Fantasy X» no sólo es la mejor entrega de la saga hasta el momento, sino un juego por encima del bien y del mal. Su historia es apasionante, tiene personajes carismáticos y su diversión es casi ilimitada. No descubriréis la verdadera magia del género de rol hasta que juguéis a «Final Fantasy X», un imprescindible de PS2.





Disfrutar de la mítica aventura de SNES en cualquier parte era un sueño que, por fin, se hizo realidad.











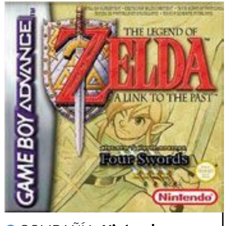




su paso por la revista

El estreno de *A link to the Past* compartió protagonismo en nuestra revista con la llegada de Game Boy Advance SP, la nueva versión de la portátil de Nintendo. Juntos formaron un dúo impagable.

4 el regreso de un clásico atemporal
zelda: a link to the past



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Game Boy Advance**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **139**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LLEGÓ 10 AÑOS DESPUÉS del lanzamiento del original para Super Nintendo.

EL MODO FOUR SWORDS fue la principal novedad de esta versión. Permitía cooperar o competir a hasta 4 jugadores.

La nueva portátil de Nintendo, Game Boy Advance, viajó al pasado para recuperar una de las historias más apasionantes que disfrutamos en la mítica SNES.

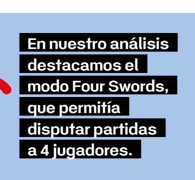
Uno de las mejores entregas de la saga zelda, y de todo el catálogo de SNES, fue sin ninguna duda *A Link to the Past*. Por eso, en Nintendo, que eran tan conscientes de ello como del cariño que le guardaban muchos jugadores a este título, decidieron realizar esta adaptación para reforzar el catálogo de su flamante nueva portátil: Game Boy Advance SP. Por suerte, el trabajo en la conversión fue perfecto y los usuarios de la portátil pudimos disfrutar de nuevo de esta inolvidable aventura, que llegó acompañada -además del aliciente de su portabilidad- de leves retoques gráficos y, por primera vez, de textos en castellano. ¡Razones de peso para regresar a Hyrule!



La fórmula del original se mantenía igual de fresca a pesar del paso de los años.

nuestra nota

La calidad del título original unida a una perfecta conversión, hicieron de este juego uno de los mejores del catálogo de Game Boy Advance hasta ese momento. ¡Qué más se podía pedir!



En nuestro análisis destacamos el modo Four Swords, que permitía disputar partidas a 4 jugadores.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU GENIAL DESARROLLO**, lleno de combates y puzzles, os atrapará desde la primera partida.
- **EL MODO "FOUR SWORDS"**, el complemento ideal para hacer que la aventura dure todavía más.

lo peor

- **ALGUNOS PUZZLES** son realmente complicados. Los más impecientes pueden desesperarse.
- **LOS EFECTOS DE SONIDO**, que aunque suenan de maravilla, resultan un poco escasos

alternativas

En la portátil podemos encontrar un buen número de aventuras de distintos estilos y gran calidad. La más cercana a «Zelda» es «Golden Sun», un RPG genial, pero que se diferencia en que tiene combates por turnos. «Metroid Fusion» es sensacional también, pero su desarrollo tiene más acción. ¡Y no os olvidéis también de la saga «Castlevania»!

GRÁFICOS	A pesar de tener más de diez años, lo cierto es que el mundo de Hyrule sigue pareciendo bastante colorido e imaginativo.	85
SONIDO	Las melodías son pegadizas como pocas, y los efectos suenan de maravilla, aunque es cierto que pueden resultar un tanto escasos.	81
DURACIÓN	La aventura puede duraros unas 20 ó 30 horas, y el minijuego Four Swords... toda la vida. Vamos, que el juego es largo de verdad.	95
DIVERSIÓN	Lo mejor del juego. La sabia mezcla de acción y puzzles es irresistible. No vais a encontrar nada más divertido para la portátil.	97
PUNTUACIÓN FINAL		96

valoración

Link se estrena en la portátil de Nintendo con un cartucho "dos-en-uno" de auténtico lujo, que incluye una conversión directa del clásico «A Link to the Past» de SNES y un nuevo minijuego para 4 jugadores divertidísimo. La aventura principal sigue siendo tan alucinante como hace 10 años, y además ha sufrido leves retoques gráficos y ha sido traducida al castellano para adecuarla a los tiempos que corren. No se puede pedir más a un título que no debe faltar en ninguna colección de juegos que se precie. Compra obligada

El anuncio del cese de fabricación de Dreamcast no impidió que nos volcáramos con este juego, al que inicialmente dimos a conocer como Tennis 2K2, y que ocupó un buen número de páginas de la revista.

Su elevado ritmo y el sencillo control le convirtieron en uno de los juegos más divertidos de la época.

5 la vuelta del rey de las pistas
virtua tennis 2



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **124**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

POWER SMASH 2, en Japón, y Sega Sports Tennis 2K2, en EEUU, fueron los nombres del juego en otros territorios.

UNA CONVERSIÓN PARA PS2 saldría a la venta meses más tarde. En España fue distribuida por Acclaim.

Jugar al tenis en consola nunca había sido tan divertido y espectacular hasta la llegada de Virtua Tennis a las pistas de Dreamcast. ¡Pues esta continuación consiguió mejorar todo lo que vimos en el primero!

Un auténtico punto ganador. Así podríamos definir a *Virtua Tennis 2*, la nueva entrega del arcade de tenis que, un año y medio antes, nos había dejado boquiabiertos en Dreamcast. De nuevo, la poderosa consola de Sega, que ya se encontraba de capa caída en la mayoría de mercados, fue la cancha elegida para albergar unos espectaculares y divertidísimos partidos que no solo eran tan adictivos como los de la primera parte, sino que los superaban en casi todos los aspectos gracias al añadido de un nuevo golpe "cortado", un apartado gráfico superior y otras interesantísimas novedades, como la presencia de tenistas femeninas y la remodelación del modo World Tour. Por todo ello, y pese a que ya no contaba con el aliciente del factor sorpresa, *Virtua Tennis 2* se convirtió por méritos propios en uno de los mejores representantes de este deporte de la historia de las consolas y en un título imprescindible.

nuestra nota

Todos los apartados del juego, a excepción del sonoro, recibieron una puntuación sobresaliente. Sin duda, el mejor título de tenis creado hasta la fecha se merecía una nota así de elevada.

Gráficos: 94
Aunque parezca mentira, tanto los jugadores (ojo a la fluidez de sus animaciones) como las nuevas pistas tienen en general un aspecto mejor acabado que el anterior, lo cual ya es mucho decir. Auténticamente sensacionales.

Sonido: 85
Como suele ser normal en cualquier simulador deportivo, la música (algo cansina y repetitiva) cede todo el protagonismo a unos efectos sonoros nítidos y muy realistas, con voces (o gritos) digitalizados para los tenistas.

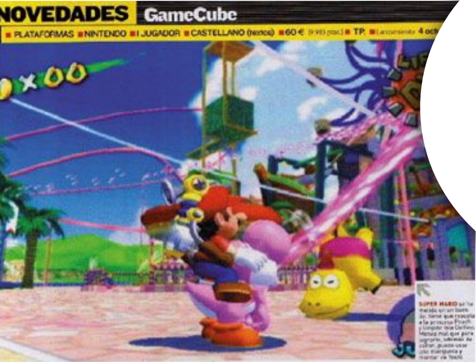
Jugabilidad: 98
El control sobre los deportistas es sencillamente perfecto, se ha añadido un nuevo golpe "cortado" a los participantes y la velocidad a la que se disputan los encuentros es fulminante, pero no por ello la cosa resulta más difícil. Vamos, que su jugabilidad es maravillosa.

Diversión: 97
La cantidad de nuevas opciones, las chicas, el modo World Tour remodelado y el ya de por sí divertidísimo multijugador son una garantía más que suficiente para tener metido el tenis en vuestras venas por tiempo ilimitado.

Opinión:
Hitmaker ha vuelto a regalar a los usuarios de Dreamcast un juego de tenis que roza la perfección, súper completo en todos los apartados y muy renovado con respecto al original. Es verdad que ya no supone una revolución, como lo fue el original en su momento, pero eso no quita para que estamos ante uno de los mejores juegos de la historia.

Valoración 96

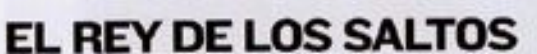














su paso por la revista

Reportajes exclusivos, noticias, protagonismo en Big in Japan, una genial portada... Teníamos muchas ganas de un nuevo *Mario* en 3D y eso se reflejó en un buen número de ejemplares de Hobby Consolas.

6 y mario sacó la manguera... super mario sunshine



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **133**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

BOWSER JR, o Bowsy, hizo su primera aparición en este título. ¡Era igual de malvado que su padre!

HASTA 10 DISPOSITIVOS de agua fueron creados durante el desarrollo. Finalmente, el A.C.U.A.C fue el elegido.

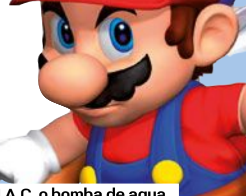
Era uno de los juegos más esperados por los usuarios de GameCube, y –como casi siempre– Mario no defraudó y se marcó un juego tan innovador como refrescante. ¡El fontanero nunca defraudaba!

Después de maravillarnos en N64, la siguiente aventura de Mario en 3D se estrenó en la nueva consola de Nintendo, GameCube, y sirvió tanto para reafirmar lo bien que se le daban las 3 dimensiones al fontanero como para demostrar que la flamante máquina morada de la gran N tenía un poder descomunal. Esta vez, la colorida Isla Delfino fue el exótico paraje que Mario recorría para rescatar a Peach, algo para lo que debía sacar a relucir todas sus habilidades habituales, a las que unió, como principal novedad, el manejo de una polivalente bomba de agua que le permitía limpiar manchas de pintura, propulsarse en el aire y, sobre todo, ofrecernos diversión a raudales.

¡Mil gracias señor MIYAMOTO!

ESTE CUARENTÓN JAPONÉS, gran aficionado a la jardinería y al que le encanta tocar la guitarra, vuelve a estar detrás de la nueva aventura de su más famoso personaje, Mario. Claro que a él también le debemos mitos del calibre de Zelda, Metroid, Donkey y F-Zero. Y para colmo es un tío muy majo.

No pudimos evitar agradecer al maestro Miyamoto su nuevo regalo en forma de videojuego.



nuestra nota

Una aventura maravillosa que justificaba la compra de GameCube. Así de contundentes nos mostramos en nuestra valoración de un juego genial en la totalidad de sus apartados.



El A.C.U.A.C, o bomba de agua, acompañaba a Mario en su aventura. Fue la principal novedad de esta nuevo juego del famoso fontanero de Nintendo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS NUEVAS POSIBILIDADES** de Mario, especialmente desde que lleva una manguera a la espalda.
- **EL APARTADO TÉCNICO,** que incluye algunos efectos nunca vistos en una consola de videojuegos.

lo peor

- **LA CÁMARA,** en muy contadas ocasiones, nos pone las cosas difíciles para realizar los saltos.
- **NO ES REVOLUCIONARIO** como las anteriores entregas, aunque es igualmente genial.

alternativas

No hay un juego de plataformas de tanta calidad en ninguna consola (¡y seguro que tardarán en alcanzarla!). Dentro de poco llegará «Crash Bandicoot» a GameCube, pero de momento lo único parecido, en un tono más aventurero, es **«Luigi´s Mansion»**, que además está protagonizado por el hermano de Mario.

GRÁFICOS Los modelos son simples, pero los efectos de última generación y los enormes escenarios le dan a Mario un aspecto impecable.	93
SONIDO Las melodías son una versión mejorada de las clásicas, aunque con efectos dinámicos. En cuanto a las voces, están en inglés.	82
DURACIÓN Si jugamos "para avanzar" podemos tardar más de 50 horas, pero si encima queremos recorrer por completo los mundos...	96
DIVERSIÓN Las posibilidades de Mario son infinitos: salta, nada, trepa... y encima gana con el uso de la manguera. Un juego irresistible.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

valoración

Estamos tan acostumbrados a flipar con todos los juegos de Mario que esto ya nos lo esperábamos. Su primera aventura de 128 bits ha resultado ser una maravilla, tanto por las altísimas cotas de diversión que consigue como por su apartado técnico, que combina un aspecto "de dibujos" con efectos de última generación. Si buscabais un buen motivo para haceros con una GC, la espera ha terminado. Aunque la verdad es que no resulta tan original como en su momento lo fue «Mario 64».




NOVEDADES Xbox

ESPIONAJE Y TECNOLOGÍA

SPLINTER CELL

Los soldados "tipo Rambo" ya están acabados. Ahora lo que se lleva es colarse en las filas enemigas sin ser descubiertos y dejar todo arreglado antes de que empiece la "ensalada de tiros".

¡QUE NO OS VEAN!

SAM FISHER

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

METAL GEAR SUBSTANCE

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

SE ACERCA DRIVER 3

EL MEJOR JUEGO DE ESPÍAS

SPLINTER CELL

¡Así son las versiones de PS2 y GameCube!

50 JUEGOS NUEVOS

su paso por la revista

La portada del número 138, en la que anunciábamos a *Splinter Cell* como "el mejor juego de espías", es un claro ejemplo de la importancia y magnitud con la que tratamos a la nueva serie estrella de Ubisoft.

7 redefiniendo el espionaje

splinter cell

Solid Snake puso de moda la infiltración en consolas, pero Sam Fisher demostró que no tenía nada que envidiar al héroe de *Metal Gear*.

La sombra de Metal Gear era muy alargada en aquella época, pero Ubisoft consiguió infiltrar a un nuevo agente, Sam Fisher, y plantar cara al héroe de Shadow Moses con un espectacular título de acción y espionaje. Equipado con un elevado número de "gadgets" y armas, de las habilidades de Fisher dependía acabar con una amenaza terrorista capaz de poner al mundo entero en jaque, misión para la que era fundamental ser tan sigiloso como un fantasma. Su mejor aliado, el sensor de luz que marcaba el nivel de visibilidad de cara al enemigo, fue uno de los grandes aciertos de esta aventura, que consiguió tener identidad propia y mirar de tú a tú al mismísimo Snake.

XBOX

Tom Clancy's SPLINTER CELL

- COMPAÑÍA: **Ubisoft**
- CONSOLA: **Xbox**
- AÑO: **2002**
- Nº DE LA REVISTA: **136**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

INSPIRÓ UNA SERIE DE NOVELAS escritas por varios autores, siempre bajo el seudónimo de David Michaels.

SAMUEL LEO FISHER es el nombre completo del agente protagonista, un veterano miembro de la Agencia Nacional de Seguridad (NSA).

Las posibilidades de sigilo eran las más completas que habíamos visto hasta la fecha en un videojuego.



Sam Fisher demostró ser un héroe repleto de carisma y con unas posibilidades inmensas. Se convirtió inmediatamente en uno de nuestros espías favoritos.

nuestra nota

Su principal virtud fue, a la vez, su principal defecto: beber demasiado de la mecánica de *Metal Gear Solid*, juego al que incluso consiguió superar en algunos aspectos.

PREESTRENO Xbox

Los juegos más potentes que están a punto de llegar

LAS CLAVES

- Noviembre
- Ubi Soft
- Aventura de acción

SPLINTER CELL

Si os parece difícil asaltar la nevera sin que os pille vuestra madre es porque no tenéis las habilidades ni los aparatos de este espía.

PRIMERA IMPRESIÓN

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES** de nuestro personaje, más variadas que en cualquier otro juego de espionaje.
- **LOS EFECTOS DE LUZ** son, por el momento, los mejores que se han visto en una consola.

lo peor

- **EL ARGUMENTO Y LOS PERSONAJES** no enganchan tanto como en «Metal Gear Solid 2».
- **LA DIFICULTAD**, que pasa de imposible a "paseo por el campo", y viceversa, en cuestión de segundos.

alternativas

A la espera de su duelo con «Metal Gear Solid Substance», ésta es la mejor aventura de acción que existe para Xbox, y el mejor juego de esta consola junto con «Halo». La estrategia militar pura y dura basada en el sigilo se encuentra también en «Commandos 2», aunque técnicamente no está a la altura del genial «Splinter Cell».

GRÁFICOS Los escenarios llenos de detalle y las suaves animaciones mejoran aún más con los impagables efectos de luz. Geniales	95
SONIDO El doblaje al castellano (con la voz de Pierce Brosnan) está muy bien realizado, la música cumple y los efectos en 5.1 son brutales.	90
DURACIÓN Además de que es largo, cada situación se puede superar de formas diferentes, y encima se podrán descargar niveles de Internet.	90
DIVERSIÓN El desarrollo es absorbente, las situaciones son de lo más variado y su realismo llega a cotas alucinantes. Una pasada.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

valoración

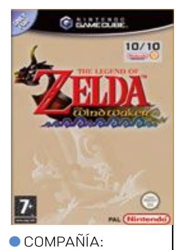
No nos extraña lo más mínimo que «Splinter Cell» haya ido arrasando con todos los premios de las ferias en las que ha sido presentado. Porque, la verdad, es una auténtica maravilla que pone a prueba todo el poder de Xbox. Es verdad que su propuesta es muy parecida a la de «MGS», pero ¿es eso un defecto? Lo que importa es que la experiencia de juego es total. Uno de los mejores títulos del año, técnicamente apabullante, y sobre todo, increíblemente divertido. Imprescindible.



Esta entrega de la saga Zelda destacó por su peculiar aspecto gráfico.



8 the legend of zelda the wind waker



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **139**
- NOTA: **95**

Link navegó hasta las ricas aguas de GameCube para regalarnos una aventura épica e imborrable.

Con el viento a favor y a toda vela. Así atracó Link en el puerto de los 128 bits en su primera aventura para GameCube. Con un apartado gráfico sin precedentes en la saga, y que emulaba a las películas de animación, la propuesta de esta nueva entrega de *Zelda* nos atrapó sin remedio gracias a su genial ambientación y apasionante argumento, y a su divertidísimo sistema de juego, que tomaba lo mejor de los clásicos y añadía algunos acertados elementos novedosos.



su paso por la revista

Un nuevo *Zelda* siempre da mucho de que hablar, y *The Wind Waker* no fue una excepción. ¡Aunque nosotros nos quedamos con la maravillosa portada del número 139!

Nuestra portada se tiñó de Cel Shading para celebrar la salida de este juegazo.

nuestra nota

Una puntuación sobresaliente para una aventura que nos hizo disfrutar a lo grande de nuestra GameCube.



9 star wars



- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **146**
- NOTA: **95**

Los duelos espaciales más apasionantes se trasladaron de una galaxia muy, muy lejana... ¡a nuestra GameCube!

Combatir contra el Imperio pilotando un X-Wing o incluso a bordo del mítico Halcón Milenario, nunca fue tan divertido como en la tercera parte de la saga Star Wars: Rogue Squadron, que -por primera vez- también nos permitió bajarnos de la nave y realizar algunas misiones a pie o sobre vehículos como una Speeder Bike. ¡Y todo ello junto a unos gráficos sublimes y a la banda sonora original de John Williams!



su paso por la revista

Sabíamos que sería el último gran juego de Sonic en una consola de Sega, lo que nos hizo crear todos sus contenidos con un cariño especial.



La recreación de las batallas de las películas de Star Wars era genial.

rebel strike



Las naves y personajes más carismáticos de Star Wars estaban presentes.

nuestra nota

Una puntuación de otro planeta para un título galáctico en todos los sentidos. ¡Menudo juegazo disfrutamos!



NUESTRO VEREDICTO

alternativas
La opción más clara a este «Rebel Strike» sería el primer «Rogue Leader», pero como ya viene incluido en este juego, ¿para qué molestarse? Por otro lado, también podéis probar suerte con «The Clone Wars» que cuenta con una ambientación y desarrollo parecido a éste, aunque en cuestiones técnicas queda muy por detrás.

- **GRÁFICOS** Los mejores que hemos visto en cualquier consola. EL modelado de naves, personajes y escenarios es del todo alucinante. **98**
- **SONIDO** La banda sonora es la misma que compuso John Williams para los filmes originales. El doblaje al castellano redondea este apartado. **97**
- **DURACIÓN** El modo para un jugador os durará un mínimo de 10-12 horas, pero sumad a esto el modo versus, el cooperativo, las extras... **94**
- **DIVERSIÓN** El desarrollo del juego ofrece variedad y diversión en cantidades industriales, y las novedades que incorpora nos han convencido. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración
La saga espacial por excelencia regresa a GameCube con un impresionante shooter que, además de contar con un desarrollo divertidísimo, incluye un montón de novedades que le hacen todavía más irresistible. En especial, la posibilidad de poder jugar a dobles al primer «Rogue Leader» nos ha emocionado de verdad. ¡Vaya jugazo amigos! Además, el título cuenta con un acabado técnico sublime que lo convierten en una gozada para los ojos. Si tenéis una GameCube, debéis compraros este juego.

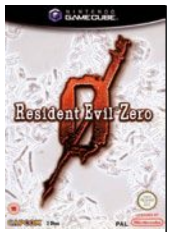


Alternar entre los dos protagonistas era vital para sobrevivir.





10 resident evil 0



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **GameCube**
- AÑO: **2003**
- Nº DE LA REVISTA: **138**
- NOTA: **94**

La cooperación entre Rebecca y Billy, los protagonistas del juego, fue la mayor novedad de la nueva entrega del rey del terror: *Resident Evil*.

El primer Resident Evil exclusivo de GameCube apostó por mantener la fórmula "tradicional" de personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados y las mecánicas de "survival horror", pero añadiendo algunos elementos totalmente nuevos. El principal era la posibilidad de cambiar entre los dos personajes protagonistas en cualquier momento, lo que propiciaba inspirados momentos de cooperación... ¡con la diversión y el terror de siempre!



Rebecca, a la que conocimos en mansión del primer juego, era una de las protagonistas.

nuestra nota

Los nuevos elementos insuflaron un soplo de aire fresco a la mecánica clásico de los "Resident" ¡Y nos encantó la idea!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
- CAMBIAR DE PERSONAJE en cualquier momento logra que el juego sea más variado y divertido.
- EL APARTADO VISUAL, en el que destacan, entre otras cosas, los escenarios ultrarrealistas.

lo peor
- QUE NO TENGAMOS "CAJAS MÁGICAS", ya que algunos objetos se pierden al cambiar de área.
- EN EL APARTADO SONORO se echa de menos el doblaje al castellano y el uso de Pro Logic II.

alternativas
GameCube ya se ha hecho con un buen catálogo de juegos de miedo. Casi tan bueno como este prólogo de la serie es el remake del primer «Resident Evil», mientras que «Eternal Darkness», sin tener unos gráficos tan llamativos, es casi igual de divertido. Con mucho más humor tenemos «Luigi's Mansion», aunque también es más corto.

- **GRÁFICOS** Los modelos nos deleitan con un diseño muy bueno, y muchos de los escenarios prerrenderizados están también animados. **94**
- **SONIDO** La música es dinámica, y los efectos son muy buenos, aunque el juego no está doblado ni se usan las librerías Dolby Pro Logic II. **88**
- **DURACIÓN** La aventura nos mantiene enganchados durante unas 12 horas, aunque al completarlo se desbloquea un minijuego. **85**
- **DIVERSIÓN** Manejar a dos personajes, los puzzles "a dobles" y las novedades en el inventario bastan para justificar esta notaza. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración
El primer capítulo de la saga «Resident» completamente nuevo que hemos disfrutado en GameCube no nos podía dejar mejor sabor de boca, ya que supone toda una revolución dentro de la serie. Y no sólo por el hecho de controlar a dos personajes, sino también porque su historia, sus gráficos, sus puzzles, etc. están muy trabajados. Vale, alguno echará de menos las armas defensivas o las cajas de objetos, pero se olvidará de todo en los primeros 10 minutos de juego. Un juego que no podéis dejar pasar.



A la gala acudió lo más granado del sector de los videojuegos en España.

PREMIAMOS A LOS MEJORES DE 2002

Estos fueron algunos de los afortunados ganadores de nuestra edición de premios Hobby Press de 2002. ¡Qué tiempos!

Entrevistas a los grandes

En esta etapa seguimos dando cada vez más importancia a las entrevistas con los grandes del sector, lo que nos llevaba a viajar por todo el mundo.





David Dienstbier, uno de los creados de Turok, posa orgulloso con una de nuestras revistas.

curiosidades de la revista

Nueva maquetación y contenidos, reportajes exclusivos y también alguna que otra fiesta... ¡Marchando un plato combinado de curiosidades de Hobby Consolas!

Jugando hasta con el móvil

Durante 2002 y 2003 los teléfonos móviles evolucionaron en un gran número de aspectos y se extendieron de forma masiva entre los usuarios. En Hobby Consolas os ofrecimos una extensa comparativa con los teléfonos más potentes capacitados para mover juegos en Java.





CHICAS, MUCHAS CHICAS

Azafatas del E3, personajes sexys, publicidad de lo más sugerente... las chicas ligeritas de ropa fueron un reclamo habitual en esta época.

moldeando hobbyconsolas

El número de 126 de Hobby Consolas estrenó una nueva maquetación. Las secciones no variaron demasiado respecto a los ejemplares precedentes, pero sí la forma en la que os las mostrábamos.

Un sumario más claro

El índice de la revista se benefició de la renovación más exhaustiva hasta la fecha. Ahora era más intuitivo y útil que nunca.

En cada número, dos redactores se enfrentaban en La Polémica del Mes. ¡Solo nos faltaba una piscina de barro!



IOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

DATOS DE VENTAS–ESPAÑA

Hobby Press, editorial líder en revistas de videojuegos

Nada menos que el 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press. ¡Y Hobby Consolas es la número 1!

Según los datos hechos públicos en el último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este organismo –el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas– cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press, y suman en su conjunto el 80% del total del mercado.

Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, líderes en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones de videojuegos, Hobby Consolas se sitúa como líder indiscutible, con una venta media mensual de 63.762 ejemplares. Le sigue Nintendo Acción, con una venta promedio de 58.075 ejemplares y Play2manía, que a su vez es líder –con 55.292 ejemplares mensuales– en el segmento de publicaciones para Playstation2. Dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para PC, Micromanía sigue siendo la revista número uno, con 32.851 ejemplares, seguida por Computer Hoy Juegos, el último lanzamiento de la editorial, con 29.498 ejemplares mensuales. Por todo ello, os agradecemos vuestro incondicional apoyo, ya que sin vuestra ayuda este magnífico resultado no sería posible.

LÍDERES INDISCUTIBLES

En 2002, el 80% de las revistas de juegos vendidas en España eran de Hobby Press, Y Hobby Consolas era líder en la editorial y en los kioscos.

Nuevas listas

Las listas de los más vendidos y de la selección de Hobby Consolas eran todo un clásico, y gracias a la nueva maquetación podíamos mostrároslas con más información que nunca.

Los favoritos de la redacción, los más esperados... esta sección creció en contenido y en calidad visual.



PRESENTACIÓN–ESPAÑA

¡Sí, sí, es ella, es Lara! ¡¡Y estuvo con nosotros!!

La modelo que interpreta a Lara Croft, Jill de Jong, pasó por Madrid para promocionar la nueva entrega de la saga «Tomb Raider», que salió a la venta el pasado 4 de julio para PS2.

Lara Croft, o lo que es lo mismo, la modelo holandesa Jill de Jong, a la que vistes en el superpóster que os regalamos el mes pasado, estuvo en Madrid los pasados días 26, 27, y 28 de Junio con motivo del lanzamiento de la nueva entrega de la saga «Tomb Raider», que se estrena en PS2.

Proein, la distribuidora del juego, organizó una espectacular presentación en la sala de la Fundación Canal, a la que asistió multitud de periodistas para conocer en persona a esta impresionante mujer (al natural, su más de 1.80 y su espectacular figura dejan con la boca abierta). Después de recordar el éxito de las entregas anteriores –28 millones de unidades vendidas en todos los formatos–, comenzó una rueda de prensa en la que Lara-Jill demostró que, además de guapa, es encantadora, respondiendo con mucho sentido del humor a todas nuestras preguntas. Entre otras cosas, nos comentó que está encantada con el personaje de Lara, y que se siente muy identificada con ella. De hecho, confesó que comparten algunas aficiones, como su pasión por el deporte y por viajar, aunque Jill afirmó que ella no es tan agresiva como la arqueóloga.

Durante el resto de su visita, la modelo participó en otros eventos, como la firma de pósters en tiendas. Esperemos que no tarde en volver. Nosotros, por si acaso, la invitamos a visitarnos cuando quiera...

...Y NUESTRO DIRECTOR, CUMPLIENDO CON LA TRADICIÓN

Guías y consejos

Los trucos y las guías completas tuvieron aún más presencia. Algunas eran tan extensas que incluso tuvimos que lanzarlas en forma de suplemento gratuito.

Destripamos decenas de juegos para ofreceros las guías más extensas que habíamos realizado hasta la fecha.

Lara posando con Manuel del Campo

Y no. No nos hemos equivocado en el título. Pero es que la leyenda de nuestro director ya había crecido tanto que ahora era Lara la que le buscaba por medio mundo para hacerse la foto. ¡Menuda cruz tenía el pobre! Ejem, ejem.

"Analizando" la noche

Los eventos de presentación se extendieron sobremanera, lo que nos "obligó" a dejarnos caer por todo tipo de saraos.


EL EQUIPO DE UBI SOFT, celebrando junto a Amalio Gómez el premio que se llevó «Splinter Cell». ¡Menuda panda de "espías"!

LA BELLA Y... Oscar del Moral (Microsoft) y Antonio López (EA), flanquean a Mónica Marín, nuestra Directora de Publicidad.

LA NUEVA "CHICA MATRIX". Aida Guerra, de Infogrames, se olvidó durante un rato de «Enter the Matrix» para asistir al fiestorro.


ASÍ FUE LA FIESTA

LOS CHICOS Y CHICAS de las redacciones de HC y Play2Manía cumplieron con lo previsto: no ligaron y acabaron con toda la cerveza

¡VAYA PÓKER! Carolina Moreno (Proein), Teresa Núñez (Virgin), J.M. Martín (Proein) y Lidia Pitzalis (Microsoft), de buen rollito.


EN EQUIPO. Nuestro "dire" y Mónica Marín, directora de Publicidad, se llevan "a matar", pero en la foto sacaron su mejor sonrisa.

LA SIEMPRE DURA VIDA DEL REDACTOR

Muchos de estas fiestas incluían la presencia de futbolistas, famosos o actuaciones de artistas del momento. Os puede parecer muy divertido, ¡pero al día siguiente nos tocaba madrugar!

PLAYSTATION EXPERIENCE–MADRID

La fiesta de los usuarios de PS2

El PlayStation Experience se celebró en Madrid del 17 al 19 de octubre, ¡y fue un éxito!

A los que siempre os quedabais con las ganas de asistir a alguna feria de videojuegos, como el E3 o el ECTS, seguro que la pasada edición del PlayStation Experience colmó todas vuestras expectativas. ¿Pudisteis ir? Si no, no sabéis la que os perdisteis: Sony montó en el Palacio Vistalegre (Madrid) una feria con más de 500 consolas en las que se podían probar los 100 títulos más cañeros de PS2, como «GT4», «Resident Evil Outbreak», «Pro 3», «Prince of Persia», «El Retorno del Rey», «FIFA 2004»... ¡de todo! Y no sólo eso, sino que también hubo concursos, conciertos como el de Sexy Sadie, y DJ's actuando en directo, exhibiciones de patinaje, y muchos eventos que hicieron las delicias de los más de 25.000 asistentes. Además, por allí se pasaron futbolistas como Pavón, César y Cambiasso, programadores... ¡y nosotros, claro! Por cierto, el día anterior a la inauguración Sony también montó una fiesta para periodistas que fue una pasada. ¡A ver si otras compañías se animan!


LA PRINCESA DE PERSIA fue a la feria. ¡Y consiguió que Sergio olvidara los juegos!


PAVÓN también se pasó por el Experience y demostró que es un "fiera" con el «Pro».



CAMBIASSO Y CÉSAR, del Real Madrid, estuvieron probando los juegos. Ahora ya sabéis lo que hacen los "galácticos" durante sus ratos libres.


SEXY SADIE fue uno de los grupos que actuaron en el concierto que hubo el sábado 18 por la noche. ¡Los jugones se lo pasaron en grande!




¡TODO SEA POR VOSOTROS! Ya sabéis que la vida del redactor de HC es enormemente dura. Primero nos "obligaron" a hacernos una foto con dos muñecos y luego con dos...muñecas.

moldeando hobbyconsolas

NUESTRO VEREDICTO

Nueva ficha

La ficha de valoración de los análisis cambió de forma radical. Ahora se presentaba en formato horizontal, mostraba las alternativas de forma más clara e incluía "lo mejor" y "lo peor".

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

LLEGA UNA AVALANCHA DE JUEGOS BASADOS EN LA PELÍCULA DE SPIDERMAN

EL AÑO DE LA ARAÑA

¡PRIMERAS IMÁGENES DE ENTER THE MATRIX!

ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN EL UNIVERSO DE LAS PELÍCULAS DE MATRIX

BIENVENIDO AL MUNDO VIRTUAL

Caza de exclusivas

Ser la revista de videojuegos líder en España nos permitió conseguir algunos reportajes exclusivos de lo más jugosos. Este contenido "solo en Hobby Consolas" fue muy frecuente en esta etapa.

Conocer la información más anticipada de los juegos del futuro solo era posible con Hobby Consolas.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

Yen "da la cara"

Tras abandonar las viñetas, Yen empezó a dejarse ver en foto... ¡pero sin enseñar su rostro! No fue el único cambio de un Teléfono Rojo más candente que nunca y que contestó miles de llamadas.

Vuestra opinión fue más importante que nunca en el Teléfono Rojo. ¡Publicamos decenas de cartas!

LA POLÉMICA DEL MES

¿Deberían salir los mismos juegos en todas las consolas?

Se acaba de anunciar que «Splinter Cell» llegará para todas las consolas, y eso ha provocado un nuevo debate sobre la exclusividad de los juegos:

Sí



David Martínez

Los juegos son para todos

No

Roberto Ajenjo

Sólo beneficia a las compañías

Llegados a este punto, en el que todas las consolas tienen un nivel técnico parecido, lo mejor es poder elegir cualquier juego, sea cual sea la máquina que tengamos en casa.

Los juegos exclusivos son los que le dan personalidad a una consola, y si empezamos a lanzar juegos para todas como churros, la calidad se verá siempre... como eso, churros.

EDITORIAL

BIENVENIDOS

¿Juegos iguales en todas las consolas?



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

Hay buenas noticias. Parece que los últimos meses han sido buenos para todas las consolas.



MORTAL KOMBAT - PS2 - GAMECUBE - XBOX



SPLINTER CELL - XBOX - PS2 - GAMECUBE



WRECKLESS - XBOX - PS2 - GAMECUBE

Con la polémica

En Hobby Consolas siempre nos ha gustado debatir los temas más polémicos del sector, sin escondernos o casarnos con nadie. Buena muestra de ello fueron algunas de nuestras editoriales o la sección "La polémica del mes", en la que dos miembros de la redacción daban puntos de vista enfrentados. ¡Había pique!



→XBOX

Microsoft, a muerte con el juego online

La estrategia de Microsoft ha reservado al juego online un papel estelar desde que nació Xbox. Su consola es la más comprometida con las partidas a través de Internet.

Ficha

Así lo ve...

Lo vemos nosotros

■ ¿QUÉ NECESITAMOS?



Kit de conexión



Consola

¡Preparados para jugar online!

Fuimos unos de los primeros en España en probar el juego online de todas las consolas de la época. ¡No os podéis imaginar la que liamos en la redacción!

PS2 | JET ION GP

■ VELOCIDAD ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 39,99 € (6.654 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¿Pero esto qué es? ¿Una beta de «Wipeout» para PSOne? ¿Otra versión del «Starwing» para SuperNes? Porque me niego a considerar esta "maravilla" como un juego de PS2. ¿A quién le han colado este portento de gráficos y jugabilidad? Por fin conocemos el límite (por abajo) de PS2.



valoración Menos mal que la banda sonora del juego es apañadita, porque si no, nos tememos que ni siquiera habría llegado a esta nota. **20**

GBC | P. RANGERS TIME FORCE

■ ACCIÓN ■ BANDAI ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 36,00€ (5.990 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los maléficos Power Rangers pretenden extender sus horribles garras a cualquier sistema posible, repitiendo una y otra vez el mismo esquema de juego de acción. La última en caer ha sido Game Boy Color, pero la próxima podría ser... ¡VUESTRA CONSOLA! Así que tenedles mucho miedo...

20

JUEGOS PARA OLVIDAR

¿Os sorprende ver un 20 en Hobby Consolas? Pues en esta etapa de la revista, dos juegos tuvieron el "honor" de llevarse esa nota... ¡vaya tela!

CAMBIAMOS DE JUEGO A LOS PERSONAJES MÁS POPULARES

Año nuevo... ¡Juego nuevo!

Se nos ha ocurrido que a lo mejor algunos protagonistas de videojuegos pueden estar cansados de hacer siempre el mismo papel, así que nos hemos imaginado cómo quedarían llevándolos a otros juegos famosos. Y esto es lo que ha salido:

METAL SUNSHINE



FIFA PIKMIN 2003



GTA TEKKEN CITY



EVIL FANTASY



COMO EN EL FÚTBOL, SE ABRE EL MERCADO

Los fichajes de los videojuegos

Es verano, y periódicos deportivos como el Marca llenan sus portadas con los grandes fichajes de la nueva temporada. Nosotros pensamos que a las consolas les pasa algo similar, así que hemos creado unas divertidas portadas con los "fichajes" de cada una.









← PS2

← GC





← XBOX

← GBA

ALGUNAS IDAS DE OLLA

Por el Sensor pasaron nuestras creaciones más alocadas, como un mercado de fichajes de videojuegos o algunos "crossovers" imposibles. ¡A quién se le ocurriría mezclar *FIFA* con *Pikmin*!



marchando una de tapas

El desembarco de GameCube y Xbox en España, la salida de juegazos como *Final Fantasy X* o *Mario Sunshine*... ¡No faltaron protagonistas en nuestras portadas!



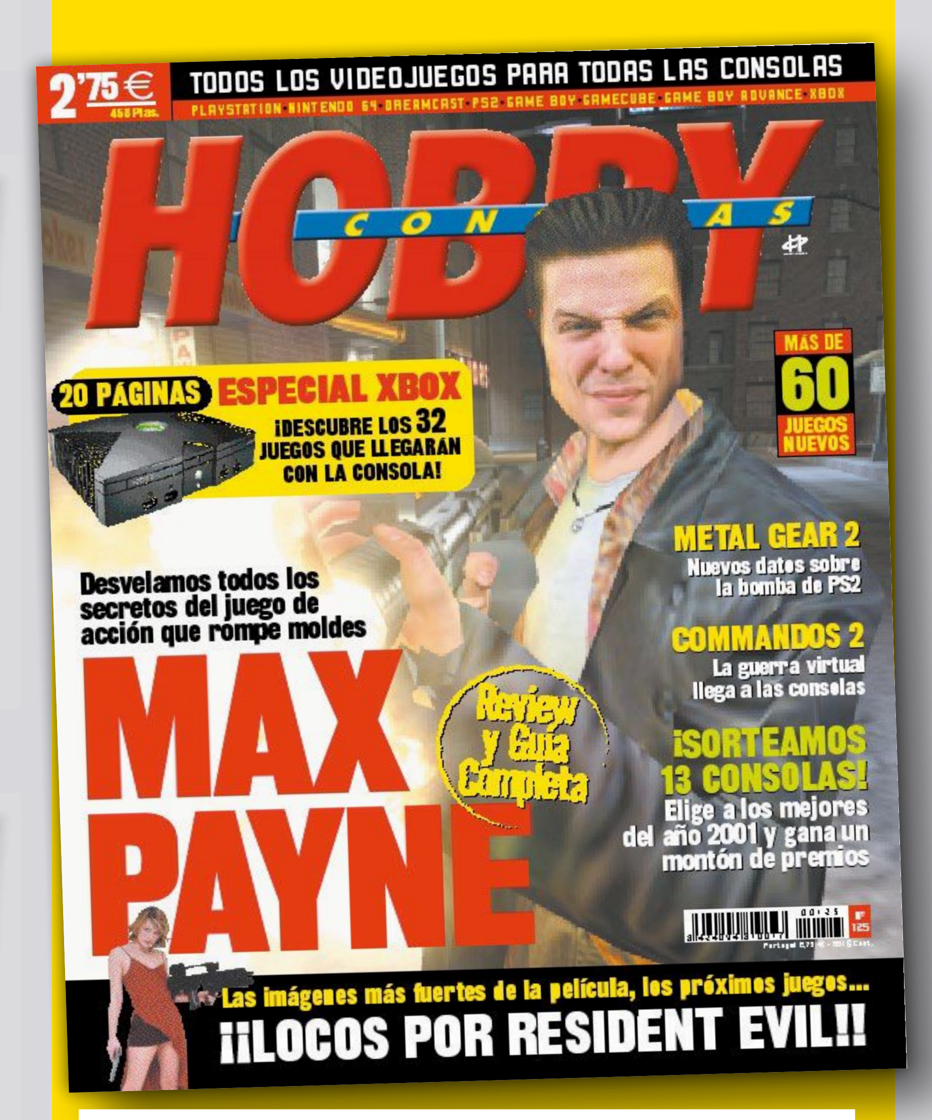
NÚMERO 124. La avalancha de juegos de lucha en el mercado era tal, que no tuvimos más remedio que realizar una completísima comparativa... ¡y aprovecharla para hacer esta sugerente portada!



NÚMERO 126. Spiderman fijó su sentido arácnido en las consolas y, de paso, se coló en como protagonista absoluto de la tapa de este número, que incluía el análisis de *Metal Gear Solid 2*.



NÚMERO 127. No podía faltar uno de nuestros clásicos: Lara Croft volvió a ser imagen de Hobby Consolas gracias al estreno de nuestra arqueóloga favorita en los circuitos de PlayStation 2.



microsoft lanza xbox en españa

EL NÚMERO 125 fue tan completo que tuvimos repartir su protagonismo entre el análisis y la guía completa de *Max Payne*, un especial de *Resident Evil*, en el que os hablamos de su película y de los próximos juegos de la saga, y un acontecimiento que marcaría a los jugones españoles para siempre: la llegada de Xbox a España. Nada menos que 20 páginas de la revista dedicamos a daros a conocer todos los secretos de la nueva consola de videojuegos de la poderosa Microsoft.



NÚMERO 129. Turok, el indio que ya nos había conquistado en Nintendo 64, dio el salto a PlayStation 2, Xbox y GameCube, y nosotros lo celebramos regalándole esta salvaje portada.



NÚMERO 130. Orlando Bloom, enfundado en el papel de Légolas, fue el encargado de dar ambiente al reportaje sobre el juego de El Señor de los Anillos que os ofrecimos en rigurosa exclusiva.



NÚMERO 131. Fuimos uno de los primeros en probar *Colin McRae 3* para PS2, Xbox y GameCube, y nos gustó tanto que –además de su correspondiente preestreno– le brindamos esta portada.



NÚMERO 132. "¡¡Vuelve el rey!! Así os anunciábamos la vuelta de Mario a las consolas, concretamente a GameCube, en la que se estrenaba con un juego refrescante y con todo el buen hacer del fontanero.



NÚMERO 133. El Jefe Maestro, protagonista de la saga *Halo*, irrumpió en nuestra portada de la forma que mejor sabe: a tiros contra todo lo que se mueve y con una pose de lo más espectacular.



NÚMERO 134. El Anillo Único nunca había brillado tanto antes como en esta tapa de la revista, en la que el contenido más destacado fueron los análisis de todos los juegos de El Señor de los Anillos.



NÚMERO 135. El primer juego fue uno de los primeros grandes pelotazos de PS2, por lo que el nuevo *Devil May Cry* era uno de los títulos más deseados por los usuarios de la consola.



NÚMERO 137. No es ningún secreto que siempre hemos adorado a Lara, pero si encima la heroína presentaba *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*... ¡pues había que prestarle nuestra portada!



NÚMERO 138. Los juegos de espías tomaron una nueva dimensión con *Splinter Cell*. Tanto es así, que sin que nos diéramos cuenta Sam Fisher se infiltró en la imprenta para hacerse con esta portada.



llega gamecube a la redacción

EL NÚMERO 128 es un buen ejemplo de que, en muchas ocasiones, nos lamentamos por no poder hacer 2 ó 3 portadas cada mes. Y es que, ni más ni menos que *Final Fantasy X* y GameCube, de la que os dimos nuestras primeras impresiones tras su llegada a nuestras oficinas, fueron los principales temas elegidos para ambientarla.

una portada a lo matrix

EL NÚMERO 136 fue especial, porque muy pocas veces hemos roto de forma tan radical la estética habitual de nuestras portadas, logo incluido. Pero claro, cuando se trata de Matrix, ya sabéis que cualquier cosa es posible y que, quizás, esta tapa era igual que las demás y que fue el Arquitecto quien nos hizo creer que era diferente...



REPORTAJE

¡PRIMERAS IMÁGENES DE ENTER THE MATRIX!

ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN EL UNIVERSO DE LAS PELÍCULAS DE MATRIX

BIENVENIDO AL MUNDO VIRTUAL

¿QUIÉN DOMINA MATRIX?

Ghost, un experto en armas

Niobe, una luchadora

Los agentes de Matrix

LO QUE TIENES QUE CONOCER





NÚMERO 139. Un Link más "animado" que nunca fue el protagonista de esta portada, que tenía como principal reclamo el primer análisis de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* en Europa.



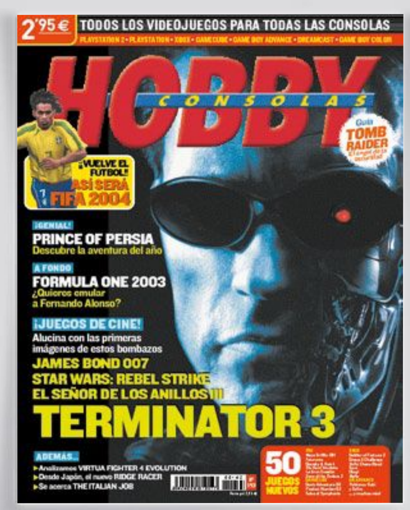
NÚMERO 140. Yuna, a la que ya habíamos conocido en *Final Fantasy X*, posó así de segura de sí misma para anunciaros los primeros detalles de *Final Fantasy X-2*, el nuevo juego de la saga.



NÚMERO 141. Nuestra presencia en el E3 de 2003 nos permitió crear un extensísimo reportaje con todos los bombazos de la feria, entre los que estaban juegos como *Gran Turismo 4* o *Metal Gear 3*.



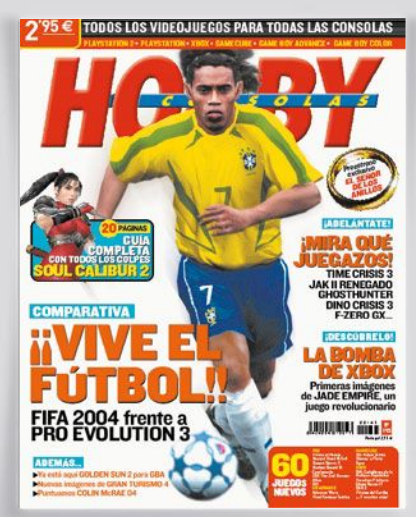
NÚMERO 142. Jill de Jong, la modelo que encarnaba a Lara Croft en aquella época, posó así de sexy para nuestra portada. ¿El motivo? el análisis y la guía de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*.



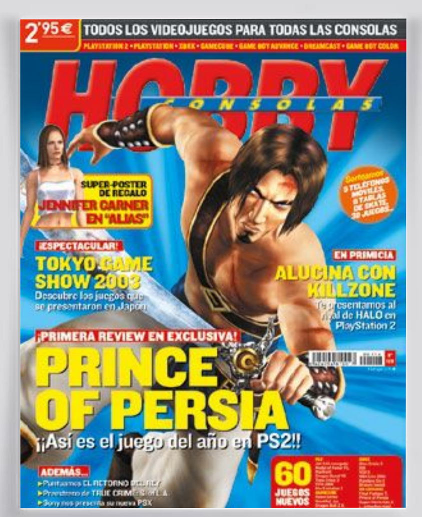
NÚMERO 143. Un número de lo más cinéfilo. Terminator 3 fue la cara visible de un reportaje sobre los mejores juegos de cine, como Star Wars: Rebel Strike, James Bond 007 o El Señor de los Anillos III.



NÚMERO 144. La información más temprana sobre *The Omega Strain*, la cuarta entrega de la serie *Syphon Fylter*, fue el tema elegido para ambientar esta explosiva portada de la revista.



NÚMERO 145. Ronaldinho, uno de los jugadores de fútbol más mediáticos del momento, saltó al campo de Hobby Consolas para dar "samba" a nuestra comparativa entre FIFA 2004 y Pro Evolution 3.



NÚMERO 146. El *Príncipe de Persia* volvió, más de una década después, con aires renovados en una aventura que conquistó a todos los jugadores de PS2. ¡Y nosotros os ofrecimos su análisis exclusivo!



NÚMERO 147. *Final Fantasy* no dejaba de regalarnos juegazo tras juegazo, y en esta portada os anunciamos nuestro extenso reportaje sobre la llegada de *FF X-2* y *FF Crystal Chronicles*.



bio

DANIEL QUESADA empezó como colaborador de Hobby Consolas en el año 2000.

POCO A POCO, fue encargándose de algunas secciones de la revista y a "agenciarse" más análisis de juegos, hasta forma parte de la plantilla fija.

ACTUALMENTE coordina el área de entretenimiento en HobbyConsolas.com, pero se agarra a los *Assassin's Creeed* como si le fuera la vida en ello.

lo importante es disfrutar

por **DANIEL QUESADA**

Llevo trabajando en Hobby Consolas casi la mitad de mi vida, así que muchas facetas de ella giran en torno a la revista. Yo he cambiado con ella y ella, conmigo. ¡Soy su amante bandido!

Comencé mi relación con Hobby Consolas casi como todo el mundo: leyéndola con devoción. A mis 10 años, descubrir en 1991 ese mundo de videojuegos japoneses inalcanzables y consolas de otro planeta era el momento más emocionante del mes. No solo me encantaban los juegos, sino también compartirlos con una revista que inventaba palabras locas como "consolega" o que tenía a unos redactores que, cual Mortadelo, se disfrazaban en las caricaturas de los análisis, para convertirse en los protagonistas de esos juegos. Y claro, yo me flipaba y escribía mis propios análisis, dibujaba mis caricaturas... y hasta llegué a participar en muchos de sus concursos. De hecho, gané una Mega Drive 32X con un concurso de la revista hermana TodoSega. ¡Sí, yo era seguero a muerte! Aunque claro, nadie hacía ascos a una NES o a una PlayStation intercambiadas con los colegas.



Esta loca sesión de fotos con *Guitar Hero IV* es una muestra de aquella etapa en la que nos divertíamos haciendo el ganso junto a los juegos. Exponer ese espíritu en la revista era genial.

Al comenzar la carrera de Comunicación Audiovisual, uno de mis primeros trabajos era entrevistar a algún periodista, así corrí a Hobby Press para entrevistar en vídeo a Manuel del Campo, que representaba el mayor triunfo que podía soñar: capitanear una revista de videojuegos. Ese verano, Hobby Consolas buscaba colaboradores desde su web... ¡y me dieron una oportunidad! Luego supe que fue porque yo era el único pánfilo que había gastado tiempo en rellenar todos los análisis, pero esa es otra historia. Mis primeros análisis no convencieron mucho a los jefes, así que durante un tiempo estuve "relegado" a la sección de trucos. No me importaba, yo inventaba juegos de palabras y bromas privadas para que esa sección fuera mi feudo. Quería aportar algo de mi cosecha, aunque fuera en una sección "menor". De hecho, yo creé la sección del Tontotruco. El nombre no lo puse yo, que conste. Poco a poco, llegaron juegos de más calado (¡ay, *Dragon Ball Budokai*!) que me fueron abriendo la puerta a más y más trabajo. Precisamente, "comerme" todo el suplento del 15 aniversario de Hobby Consolas fue el espaldarazo definitivo.

Poco a poco, conocía a personas imprescindibles que, sin que lo supiera, me habían influido antes de trabajar en la revista

A partir de entonces comenzó la verdadera diversión: más viajes, más análisis, conocer a gente de todo tipo... Con el tiempo, descubrí que ese redactor que me inspiró para escribir, Némesis, era un tal Bruno Sol con el que había compartido más de un viaje, que las caricaturas de las primeras Hobby eran cosa de José Luis Sanz... La etapa que más disfruté con la revista fue con los 3 señores que ves a la izquierda: David Martínez, Javi Abad, Manuel del Campo y yo fuimos el "núcleo" de la redacción durante decenas de números y llegamos a soltarnos la melena con escenas como esa. Con ellos aprendí mucho, pero también con infinidad de compañeros: David Alonso, Sergio Martín, Pichot (sí, Pichot a secas), Roberto Ajenjo, Dani Acal, David Fraile, Ricardo del Olmo... Después llegarían nuevas generaciones con Burdalo, Aznar, Abadíe, Hergueta, Villasante... Todos, modelos a seguir y personas clave en el sector hoy día.

Estos años me han servido para aportar ese granito de arena soñado a la revista: fui el responsable de las secciones "Zona de Descarga", "El Sensor" durante mucho tiempo, "A este juego le falta un hervor", la pregunta tonta de Facebook... Y sí, yo inventé la Columna de Melissa, pero no diré quién la escribía en realidad.

Este trabajo es más sacrificado de lo que parece: críticas descarnadas de algunos usuarios, montones de horas delante del ordenador, noches sin dormir... Pero no se me ocurre una profesión mejor. Solo aquí he podido estrechar la mano de Ron Gilbert, hacerme una foto con Shigeru Miyamoto o preguntar a Yuji Naka por la influencia de Dragon Ball en Sonic. Sí, ahora trabajo más en la web, pero la revista Hobby Consolas me ha hecho divertirme y aprender como nunca. Como los buenos videojuegos.